A muito tempo me pedem o Detonado do jogo e finalmente eu tive paciência para faze-lo. Com isso espero que aqueles sem paciência para explorar o jogo, consigam encontrar seu caminho e assim ver tudo que o jogo tem a oferecer. Antes de tudo, vamos a algumas considerações:

Sistema de Luta: o sistema não é perfeito, mas dentro do que era possível no RPG Maker 2000, considero que ficou muito bom. A idéia não é pular sobre o adversário batendo, se ficar fazendo isso, certamente você irá apanhar e morrer. Ao invés disso, se posicione e espere que o inimigo venha até você, espere ele chegar perto e só a partir daí.. ATAQUE.

Potes: Durante o jogo você consegue 4 potes que serve para armazenar poções. Qualquer poção feita com eles, é também um REVIVE, por isso, por mais que as vezes pareça mais prático comprar uma poção pronta, do que preparar na bruxa, as "poções de pote" são muito melhor (ao menos se você caprichar nos ingredientes). Além disso, Antídotos contra veneno e cegueira, além de poção para carregar mana, só podem ser conseguidas assim.

Heróis: O jogo possui 3 personagens jogáveis. Ralf o guerreiro, Wester o mago e Elder que hoje eu considero um monge. Saber usar as habilidades de cada um e equilibrar seus leveis é essencial. Além disso, você deve estar com a equipe completa se quiser passar o monstro de Shander (Stalker). Caso contrário, vai ficar empacado no jogo (até resgatar Elder).

Mapas e Andanças: Fez parte do projeto inicial, fazer um jogo que leva-se o jogador a explorar o cenário, andar... fazer viagens. Por isso, não existe o clássico "mapinha", onde o personagem aparece encolhido e você vai mais facilmente de uma cidade a outra. Aqui sempre que for necessário, você terá que andar, atravessar os mais diversos caminhos. E para fazer isto da melhor maneira possível, consulte sempre o Mapa, entenda em que cidade você está e para qual cidade você está indo. Existem um bocado de bons atalhos disponíveis pelo jogo, para tornar esta atividade, menos maçante. Veja abaixo os MAPAS:

Com todos estes conhecimentos em mente, vamos ao jogo:

Inicio

Você inicia o jogo como o um recém encarcerado na prisão. Na cela ao lado, um tal Kraide lhe oferece ajuda, lhe indicando um buraco de fuga. Empurre o barril no topo da cela e saia pelo buraco. Vença o guarda e pegue a espada (não esqueça de equipa-la). Não há muito a se fazer na prisão, você pode vencer guardas espalhados por esta sala ou mesmo entrar numa salinha onde 2 deles jogam poker. Saia pela grande porta da direita.

Nesta sala, o guarda da esqueça deixa uma poção quando morre. Siga para cima e suba a escada, dai vá para baixo até encontrar 3 homens a conversar. Mate o guarda, seja explodido e inicie o Flashback.

Bar

Um baderneiro no bar vai caçar confusão com você, apenas bata nele até vencer (de brinde ganhe um level). Logo depois um homem que gostou da sua performance irá convida-lo para se tornar soldado do Forte da cidade.

Forte

Pegue uma armadura e uma espada conforme o Major Thomas te indicou. Não esqueça de equipar a espada. Antes de subir para o 2º andar, vá aos dormitórios e durma para recupera HP perdido na briga de bar. Se quiser explore o Forte, caso contrário converse com Major Thomas no 2º andar, ele irá pedir que lute com 3 soldados para provar seu valor. O Cabeludo é o mais forte, tome cuidado com ele. Vencendo a prova, você poderá começar a salvar o jogo (o que é sempre recomendado). Vá até o 3º andar e converse com o General Sfair, se tornando assim, Soldado do Forte.

Um mês depois, Major Thomas pede que converse com o General Sfair, ele vai estar no topo do Forte. Ele irá lhe pedir que vá buscar um soldado recém chegado. Saia do forte e você vai estar na cidade de Fister, siga para a direita, onde o baderneiro do bar cobra um tipo de pedágio para que passe. Vença-o e siga pelo caminho que ele bloqueava. Wester (o soldado que você foi buscar) surgirá ferido. Na cena seguinte, já no Forte, Wester conta sobre seu Forte invadido. Major Thomas lhe recomenda descansar e é exatamente o que deve fazer.

Ao acordar o Forte estará sobre ataque. Vá para o 2º andar e saia pela lateral esquerda, você verá as

proporções do ataque e flechas com cordas sendo lançadas. Aproveite uma das cordas e suba para o topo do Forte. Desça e vá para a sala do General Sfair. Os covardes planejam fugir e você irá acompanhá-los, vá sempre descendo (tome cuidado para não ser aprisionado pela ignorância artificial dos personagens te seguindo). Quando chegar nas cavernas, o tunel desmorona, deixando Ralf e Wester por conta própria.

Caverna

Apesar de ser um pequeno labirinto, não tem como se perder... então, procure a saída. Aproveita pra ganhar alguns leveis matando morcegos, porque a experiência que eles dão ficou mal regulada.

Saída da Caverna

Siga em frente e você será abordado por bandidos que vão te paralisar. Você será salvo pelo Sheriff da cidade e sua filha.

Cidade do Vale

Ao acordar na casa do Sheriff, você fica sabendo sobre o estranho artefato encontrado nas minas, responsável pela morte de trabalhadores, seu roubo e as conseqüências tomadas pela Usiaço para recupera-lo. Ralf decide que vai tentar voltar para a sua cidade (aquela onde ficava o Forte) e Wester vai com ele. Na casa do Sheriff você encontra o Mapa do Vale do Açõ. A Cidade que você deseja chegar não é nenhuma destas, pois fica na região de Aliança e não no Vale do Aço.

Na cidade, na casa com a criança você pode roubar um brinquedo. Na casa com um bilhete, leia ele 3 vezes para descobrir a passagem secreta e pegar os itens. Depois ande até achar a alguns dos bloqueios da Usiaço. Converse com um dos guardas e depois volte e converse com o Sheriff. Agora seu objetivo é chegar na Usiaço, para isso vá na casa do entregador e converse com ele, assim que ele for ao banheiro se esconda dentro das caixas.

Usiaço

Você está no deposito da Usiaço. Saia para o corredor e entre na sala de baixo, ajude o operário e ele te dirá a senha dos funcionários "Os Pássaros Voam". Agora saia pela esquerda e uma mulher irá lhe abordar... não adianta tentar engana-la, ela irá chamar os guardas. Mate-os e passe pela passagem da esquerda, nesta sala tem mais 2 guardas, mate os também. Entra a esquerda. Aqui um operário irá lhe abordar. Dizendo a senha pra ele, não haverá luta e assim você poderá passar pela área de fundição sem ferir ninguém. Isto lhe trará lucro mais tarde...

Atravesse as duas salas de fundição e a partir dai siga sempre para cima e para direita, até chegar na sala do chefe da Usiaço. Admirado, o Sr. Zwiu irá oferecer a vocês que trabalhem para ele. Ele deseja que vocês encontrem O Artefato, em troca, terão transito livre pelas áreas bloqueadas.

Saia da Usiaço e siga para a cidade do Vale. Visite a casa do mecânico (que antes estava fechada) e pegue o pé de cabra. Com ele arrombe o galinheiro. Entre na casa e avise a mulher cozinhando que as galinhas estão soltas, quando ela sair... roube o frango. Na saída ela pedirá que chame o mecânico e este vai te entregar, não tem como escapar. Se pagar a divida tudo fica resolvido, se trabalhar pra ela ganha a chance de obter um bastão de ferro mais tarde.

Agora sai da cidade e vá para as Minas.

Minas

Procure por uma caverna. Dentro dela está Elder, um trabalhador ferido. Dê a ele o frango e ele vai se sentir melhor, mas ainda não consegue sair de lá. Saia das Minas e siga para a cidade de Skott.

Cidade de Skott

Esta cidade possui uma loja, então se você tem dinheiro compre equipamentos. Possui também uma bruxa, mas você ainda não possui pote (existe um em Niana, caso se interesse). Visite a mulher das galinhas e pegue a encomenda caso tenha escolhido trabalhar na Cidade do Vale. Importante aqui é ir ao Hospital, onde você verá todos os que se feriram na explosão nas Minas. No topo do Hospital converse com o chefe, ele lhe pedirá que busque medicamentos em Zibar, em troca conseguimos a muleta para o Elder.

Floresta Negra

Na floresta existem cobras e plantas venenosas. As cobras você mata e as plantas, apenas passe longe. Siga até achar a saída.

Cidade de Zibar

Ao chegar você vê os mesmos soldados que atacaram o seu forte (e o de Wester) destruindo outra cidade. O Chefe deles reclama de não ter encontrado o que procurava e se retira com as tropas. Na cidade vá ao Hospital e ao chegar ao topo a sala com os medicamentos estará trancada, leia o bilhete para saber que o chefe foi ao mercado. Vá ate lá e pegue a chave da sala trancada. Com ela aberta pegue medicamentos até dizer "chega". Saia do hospital e saia da cidade pela esquerda, você chegará ao Forte desta cidade, que como todo o resto foi destruído.

No 2º andar deste Forte inspecione um corpo diferente. Você descobre que é um antigo amigo de Wester. Com ele estava o Cajado de Fogo, mais forte do que o Cajado Elétrico. Ele dá a Wester a magia Escudo de Fogo, que faz com que a maioria dos inimigos fuja.

Saia do forte siga novamente pela esquerda para descobrir que o caminho está impedido. Wester terá a idéia de ir a Usiaço pedir que abram o caminho.

Agora faça o caminho de volta, até Skott.

Cidade de Skott

Entre os medicamentos no Hospital e pegue a muleta. De brinde durma e recupere seu HP.

Vá para as Minas.

Minas

Entre a muleta para Elder. Ele pedirá que você o ajude a chegar na casa de seu avô em Niana. Aqui acontece um bug: se você tentar trocar de personagem, o gráfico mudará para o de Elder e só será corrigido após os eventos em Niana. Então, evite trocar de personagem...

Siga para Niana.

Cidade de Niana

A casa do avô de Elder é a mais bonita na parte de baixo da Cidade. Fugy é o avô de Elder e eles terão uma conversa bem enigmática. Por fim, Elder se junta a equipe afim de acompanha-los até seu destino, a cidade de Fazz. Na casa de Fugy você recebeu a chave de Jan que serve para abrir algumas passagens pelo mapa também existe na casa um pote, que serve para armazenar poções feitas na bruxa.

Ainda na cidade existe um mercado que vende frutas (usadas nas poções) e uma casa com galinheiro (conforme o trabalho para a mulher da Cidade do Vale). Abaixo da cidade existe um cemitério, nele, suba a torre até o topo e pegue o pergaminho.

Agora vá para a Usiaço, no caminho aproveite e entregue as galinhas na Cidade do Vale e pegue o Bastão de Aço para Elder.

Usiaço

Vá na sala do chefe. No caminho haverá o encontro com o soldado suspeito.

Zwiu aceita abrir o caminho para vocês e de brinde o jogo já te deixa no local, economizando muitas andanças. Siga pelo caminho e você chegará a Shander.

Cidade de Shander

Assim que entrar na cidade, você será levado até a reunião com o Chefe da Cidade (prefeito?), ele planeja pedir ajuda ao rei para construir um forte e proteger a região. Seus planos são frustrados porque os invasores plantaram um monstro na saída da região. Estranhamente eles decidem que o monstro em vez de inimigo, é um protetor contra futuras invasões. Como você deseja sair da região, um desconhecido lhe oferece a chance de combater o monstro.

Siga até a parte de cima da cidade e entre na caverna, é a loja do Mago Gaier, ele diz que poderá fazer um cajado para combater o monstro por 5000 Zires. Obvio que você não tem este dinheiro, então terá que trabalhar para os moradores da cidade.

Pintar a Casa: Apenas misture as cores certas, não tem como errar. Nesta casa tem um Pote.

Carregar Barris: Pegue os barris no porão e leve para cima.

Mulher doente: Você deve ir a Cidade de Axell onde existe um mercado e uma bruxa, daí é só seguir a receita. Antes não esqueça de comprar melancias na própria Cidade de Shander.

Terminando por aqui vá para a Cidade de Axell.

Cidade de Axell

Aqui temos mais 3 trabalhos a serem feitos.

Creche: Apenas derrote as crianças uma batalha "alternativa".

Curral: Saia da cidade por baixo e encontrará um curral. Leve as vacas para dentro.

O principal trabalho você encontrará no Museu. Entre e converse com Gerente para descobrir sobre os itens roubados. Ele lhe entregará uma chave e pedirá que resgate os itens. A caverna onde está o tal anão ladrão, está no caminho entre Axell e Shander.

Caverna do Anão

Logo que entrar, via pela direita. Nesta grande câmara, você deverá encontrar 2 itens, a corda e taboa. A corda esta na parte de superior direita e a táboa em baixo. Com os 2 itens volte para a entrada e suba. Sainda na parte de cima da montanha, use a corda para poder descer.

Siga sempre pela direita até chegar na porta trancada, abra e continue no mesmo trajeto. Quando chegar a um lugar entre um barranco e outro com um buraco, use a táboa. Entre na caverna e pegue a chave. Você pode usar a corda do lado de fora deste barranco para ir se recuperar na cidade.

Com a chave, volte todo o caminho, até antes de onde estava a porta trancada, vai haver uma descida (dentro da caverna) siga por ela, até chegar em uma nova porta trancada. Ai dentro estará o seu inimigo. De perto o anão desfere uma pancada e as vezes ele lança um poder perseguidor que ranca um bom dano. Cuidado com isso. Com ele morto, entre na passagem acima do salão e encontre os itens roubados.

Com tudo recuperado, trabalhos feitos e dinheiro obtido, provavelmente você já terá os 5000 para o cajado, se faltar dinheiro, vá pra a floresta ou para a caverna e fique matando bichos. Você recebe uma quantidade de dinheiro por cada monstro morto.

Cidade de Shander

Com os 5000 Zires acumulados, peça ao mago Gaier para fazer o cajado. Ele pedirá que volte mais tarde. Saia da loja dele e vá fazer qualquer coisa da vida, até o tempo passar, se não me engano são 5 minutos reais. Recomendo ir a Skott e comprar itens com o que sobrou da grana. Encher seus potes em Axell.. tanto faz! Quando você entrar na loja e o Mago não estiver mais lá, é sinal de que o cajado está pronto. Converse com o Sobrinho dele e ele dirá que o Mago Gaier o espera no caminho para o monstro.

Este é o ponto em que 9 entre cada 10 pessoas que jogam O Artefato, desistem do jogo. Eles procuram o Mago próximo a ponte quebrada, mas ele não esta lá está no caminho alternativo, passando pelo portão trancado (atrás da casa que vende melancias). Este portão é aberto com a chave de Jan que você ganhou resgatando Elder das minas. A maioria dos jogadores chega até aqui sem ter resgatado Elder e justamente por isso, não consegue ir até o mago.

Mago Gaier vai lhe entregar o cajado e explicar o funcionamento. Atire quando o símbolo piscar, simples... suba e enfrente Stalker.

Stalker

Stalker vai ficar se teleportando e usando seus dois ataques. Em um ele causa uma explosão onde você está e em outro ele manda um forte poder na sua direção. Cuidado com o tal "forte poder". Ao vencê-lo, Gaier aparece e lhe diz que o cajado perdeu poderes, agora apenas Wester poderá usa-lo. Assim que equipa-lo, Ester receberá a habilidade Explosão Sombria que ranca grande quantidade de vida de todos os inimigos ao redor.

Siga em frente até chegar a cidade de Fazz (se estiver de HP baixo, volte e se recupere antes disso).

Cidade de Fazz

Logo que chegar perceberá o cartaz mostrando que Ralf e Wester são procurados. Antes de ir ao Forte, rode a cidade, nas casas você vai encontrar um Pote, uma receita para recuperar MP e o mapa da região de

Aliança (importante).

Se interessar, pode visitar as cidades próximas: Barkan e Tandra. As duas cidades podem ser visitadas a qualquer hora durante o jogo e por não ter importância imediata não vou descreve-las separadamente. Na cidade de Barkan existem artigos mágicos (cajados, poções) a venda e em Tandra existem equipamentos (melhores que os de Skott). Está em Tandra o 4º Pote e em Barkan você pode pegar uma armadura especial para Wester.

Com tudo em mãos, vá para o Forte. Os 2 soldados de vigia irão prende-los em uma cela, mas os heróis darão um jeito de escapar. Você deve descer e pegar a chave na cozinha, depois subir e abrir a porta que dá para a sala onde está o General Solon. Não se esqueça de tomar cuidado para não ser visto, caso aconteça, terá que começar tudo novamente.

Conversando com Solon você descobrirá a verdade sobre O Artefato. Os soldados que estão atacando as cidades e fortes parecem estar com ele. Solon pede que Ralf e Wester se juntem a tropa que irá invadir o acampamento dos soldados. Enquanto isso ele envia Elder para buscar seu avô em Niana.

Acampamento Inimigo

Você deverá seguir até Fister (cidade onde ficava o forte de Ralf), no caminho cuidado com os sapos, que com o poder de cegueira te atrapalham um bocado. Em Fister na casa grande você obtém a receita contra cegueira, pode ser uma boa preparar 1 ou 2 poções. Seguindo para leste de Fister você vai encontrar o acampamento inimigo.

Se quiser pode até tentar entrar em algumas das tendas e descobrir alguma informação. Mas não ha como impedir ser visto e capturado. Você será levado para a arena de lutas. Enquanto isso é mostrada a traição de Solon, ele se alia ao misterioso inimigo, derrota Elder e seu avô, e juntos conseguem a informação que desejavam. Quando o vilão retorna, encontra vocês lutando e convida-os para ingressar no seu exército. Ralf rejeita e é punido.

Na arena você vai enfrentar vários conjuntos de inimigos, com HPs diferentes e danos diferentes. Cuidado com o Negão, porque seu dano é bem alto.

Prisão

É aqui que o inicio é explicado. Ralf acorda dentro da prisão e recebe ajuda do prisioneiro da cela ao lado. Repita apenas o que você fez o inicio até a luta com o vilão, a diferença agora é que Wester intervem na luta e salva Ralf. Eles se teleportam para longe do vilão e Wester fala do seu plano.

Saindo da cela, suba e entre na cela no topo da sala. Num dos baús estão seus itens, pegue e re-equipe. Agora desça até chegar na sala com a água. Empurre o barril e desça as escadas. Elder está em uma destas celas. Volte para a sala de cima. Para passar será preciso acender as duas tochas apagadas desta sala. Você pode faze-lo usando o cajado de fogo de Wester ou pode pegar um Isqueiro que está na sala descendo de onde pegou Elder. O Isqueiro está dentro da tocha apagada. Acendendo as tochas, a passagem aparece.

Siga até chegar na sal com 5 tochas, acenda da esquerda pra direita as tochas 1,3 e 4. Se errar, volte encha o balde com água e apague a tocha. Em frente você encontrará a Chave Mestra da prisão, com ela você pode resgatar o prisioneiro que te ajudou. Além disso ela é necessária pra abrir a ultima passagem da prisão. Feito isso, você está livre.

Agora é hora de voltar para Fazz, se vingar de Solon e resgatar o avô de Elder.

Forte de Fazz

Soldados bobos padrões por todo o lado, mate-os. Quando encontrar com monstro Solon a verdadeira luta vai começar. Ele se teleporta e possui o poder de ficar imune, então não tente acerta-lo quando estiver piscando. Ao mota-lo, você consegue a chave da cela de Fugy.

Fugy irá contar aos heróis toda a história sobre O Artefato, os motivos que levaram a sua criação e sobre como ele foi escondido. Logo depois ele falece, deixando Elder cheio de raiva e tristeza. Agora os heróis sabem que O Artefato cela as almas de milhares de soldados petrificados. O Artefato está na mão dos inimigos e eles estão prestes a encontrarem os soldados. Cabe aos heróis impedir...

Dirija-se para o cemitério de Niana (use o mapa corretamente para pegar os melhores caminho).

Cemitério

Agora, os andares do subsolo da torre estão abertos, eles levam a uma caverna infestadas de soldados sem alma. Cuidado principalmente com o soldado forte e o soldado veloz. Encontre a descida para o Templo. Aqui estão os corpos dos soldados petrificados, siga sempre em frente e encontrará o vilão tentando libertas suas almas.

Apesar de todas as tentativas ele falha e num momento de distração pede que seu General se encarregue de escoltar O Artefato. É a sua chance de rouba-lo. Mate-o e pegue O Artefato. Wester terá a idéia de leva-lo para a Usiaço, pois ela poderia protege-lo.

Usiaço

Os heróis se encontrar com Zwiu e contam a ele tudo o que sabiam. mais uma vez descobrem uma traição, a Usiaço e os tal vilão (agora batizado de Draf) estavam ligados desde o inicio. Desesperado, Wester consegue se teleportar.

Os heróis vão parar em uma Dimensão Paralela, uma espécie de limbo. São resgatados pela aparição do Mago Gaier. Eles descobrem que ele era um dos 4 magos que criou O Artefato. Gaier ensina Wester a se teleportar (muito útil) e fala aos heróis sobre as Pedras Chaves. Agora você deve pegar as duas chaves, uma dela está nas Minas (na região do Vale do Aço) e outra esta na Montanha Ocre (região de Aliança). Qualquer duvida consulte o livro de Dliw.

Pedra Chave 1 - Minas

Atravesse a área normal das Minas até chegar a um local onde antes você não tinha acesso. Aqui, o importante é subir. E não tem muito desafio. A curiosidade fica por conta e uma câmara cheia de esqueletos, com lava e estátuas. Ali é o local onde encontraram O Artefato, onde ele havia sido escondido pelos magos.

Quando você chegar no topo da montanha, a entrada vai desmoronar e haverá uma espécie de monstro a sua frente. Ele possui uma corrida assim como os Lobos e quando começar a girar, não fique parado, porque ele vai criar uma explosão sobre os seus pés. Ao morrer, fica um buraco no chão, caia para entrar no templo onde está escondido a primeira Pedra Chave. Para sair dali, use Teleporte.

Pedra Chave 1 - Montanha Ocre

Se teleporte para Barkan. Numa das casas existe um menino que cantarola uma canção. Lembre das horas que ele fala: 12:30 , 3:45, 9:30. Serão muito úteis mais tarde.

Suba, saia da cidade e entre na caverna. No caminho da direita você irá encontrar um leão, mate-o e pegue sua carcaça (você pode troca-la em numa das casas de Barkan por uma armadura melhor para Wester). Volte e pegue o caminho da esquerda, suba e siga pela esquerda. Quando sair em um lugar onde existe uma camada de gelo, passe por cima, o gelo irá quebrar e você irá cair em outra caverna.

Nessa caverna, apenas desça. Quando encontrar as marcas de relogio no chão, marque as horas da musica cantada pelo menino: 12:30 , 3:45, 9:30. A pedra da esquerda marca as horas e a da direita os minutos. Após o terceiro relógio você estará no chefe.

Este monstro sumona Golens de Gelo, então não importa ficar matando os Golens porque eles sempre voltam. Cuidado com o golpe de congelar, porque com ele o monstro ganha tempo para ressuscitar todos os Golens. Após derrotá-la, entre no templo e pegue a segunda Pedra Chave. Saia por teleporte e vá para casa do Mago Gaier (Shander).

Mago Gaier

Em sua casa os heróis descobrem uma nova traição. Gaier é morto por se recusar a ajudar Draf e seu sobrinho conta tudo o que sabe para evitar a morte. Draf pega O Artefato, as Pedras Chaves e sai. A beira da morte, os heróis são salvos pela aparição dos 4 lendários magos que contam sobre uma nova esperança, a Espada de Luz. Ela se encontra no topo da Montanha Ocre. Teleporte-se para Tandra.

Espada de Luz - Montanha Ocre

Saia da cidade pela parte de cima e suba até não ter mais caminho. Aqui você deverá empurrar 5 pedras redondas para dentro dos buracos, elas vão cair sobre o rio subterrâneo formando uma espécie de passarela. Atravesse e siga até encontrar duas entradas na montanha. Entre na da direita e suba até o topo, mova a alavanca abrindo a porta da esquerda. Agora desça e pegue a passagem da esquerda. Suba até chegar ao templo, onde descansa a Espada de Luz. Agora armado com a espada capaz de vencer o mal, é hora de enfrentar os vilões. Teleporte-se para Niana.

Legião do Mal

Niana não é mais a mesma. A cidade foi toda destruída.

Sobre o rio está a entrada para o templo da Legião do Mal (onde estavam os corpos petrificados). Desça até chegar no local com 3 pilares com esferas negras nas pontas. Você deverá ativar as 3 esferas para abrir o portão de baixo. Pra isso resolva os quebra cabeças das 3 salas ao redor. Tem lá sua dificuldade, mas não são bichos de 7 cabeça, então não vou ficar descrevendo passo a passo.

Com tudo resolvido, a porta abaixo dos pilares se abrirá e você poderá enfrentar Zwiu, ele apenas tem uma pancada muito forte.

Na sala abaixo, use a corrida de Elder para saltar entre as duas plataformas. Siga sempre em frente. Quando chegar numa sala sem a nuvem negra, pare e pense na vida... a sua frente está o chefe final. Verifique suas poções, seu HP, sua armadura, seu MP... esteja com todos vivos e preparados.

Chefe Final

Você se depara com Draf, que promete elimina-los de uma vez por todas. Ele ataca com poder perseguidor, teleporte e raio. Tome cuidado principalmente com o raio, que é capaz de matar um de seus personagens com apenas um acerto. Alguns golpes depois ele está morto. Jogo finalizado??? GRANDE ENGANO.

O Verdadeiro vilão se revela... uma força capaz de destruir tudo e todos, o verdadeiro vilão é a Existência do Mal. A Nuvem vai ficar sumonando monstros e chefões mortos anteriormente. Cada um deles tem exatamente os mesmos poderes que antes. Além disso, de tempos em temos ela lança uma tempestade de raios. Depois de algum tempo ela vai se transformar em um monstro, ele possui corrida e por isso é fácil ser morto por ele, sua pancada é muito forte.

Derrote-o, Vilão e Heróis começarão uma discussão, é o seu merecido final. Eu sempre me emociono com ele... **"E QUE A LUZ ILUMINE AS TREVAS"!**